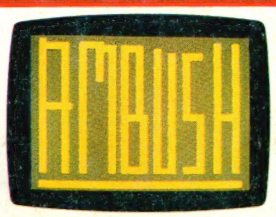
MENSILE - ANNO III - N. 18

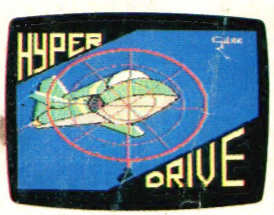
SPECIAL PLAYGAMES

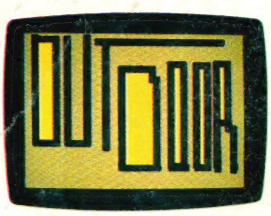
14 GIOCHI

CBM 64

SPECTRUM 48 K







FAST LOADING "BITURBO"

COMPUTER CLINIC

Niente paura, cari amici. Il termine "computer clinic" si vuole solo riferire al fatto che in questo numero abbiamo inserito un lungo articolo che vi insegna a rifare il lifting al vostro computer, a tenerlo sempre sano e in forma. Sono molti i pericoli cui va incontro un computer nell'uso quotidiano e il nostro articolo vuol proprio insegnarvi ad evitarne la maggior parte. Comunque a parte la salute dei chip vogliamo anche preoccuparci di chi si è stufato di digitare sulla tastiera o di muovere il joystick. Via libera dunque al Mouse e ai suoi rapidissimi spostamenti. Si chiama Ms 2000 ed è proprio il massimo del mercato. Infine diamo insieme uno sguardo in casa Ocean e alle battaglie sui monti Ardenne. C'è di che passare a casa le prossime 3 o 4 sere a leggere!

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato

Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/8361077

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Reg. presso il Trib di Milano N. 426 del 22/09/1984 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A

SPECTRUM LATO B

4	Caves	- Ambush
5	Le fontane di Oz	- Wafer Dash
6	Hope	- The fighting womans
7	Radioattivo	- Outdoor
8	Hyperdriver	- Volumex Raiders
9	Turi il topo	- Sapporo games II
10	USA football	- Boxie

IN QUESTO NUMERO

12	Come mantenere in forma e in salute il vostro computer
17	Un po' di guerra: la battaglia delle Ardenne
20	Il Mouse Ms 2000: un top del mercato!
23	Uno sguardo indiscreto in casa Ocean
26	Qualche sporco trucco per vincere a...

CAVES

Il tuo scopo è raccogliere quante più ciliegie potrai mentre ti difendi dai vari mostri con le tue palle di forza o facendo cadere sopra le mele giganti. I mostri possono essere di quattro tipi: normali, extra-mostri, gobbi e scavatori. Tra tutti solo gli scavatori possono fare dei tunnel, ma stai attento perché i mostri normali talvolta possono trasformarsi in scavatori. I super-mostri hanno una lettere scritta sopra e appaiono tutte le volte che mangerai l'attrazione dello schema. Ricorda che i super-mostri sono sempre seguiti da un gobbo e che se ditruggerai il super-mostro per primo il gobbo diventerà una mela. Se riuscirai a distruggere tutti i mostri che compongono la parola EXTRA avrai una vita omaggio. Non scordare poi di prendere il diamante della fortuna che appare in alcune mele cadute, avrai un extra-bonus.

AMBUSH

Il labirinto è il sogno ricorrente di molti computermaniaci. Anche stavolta è in mezzo alle sue spire che l'eroe del nostro gioco può perdere con estrema facilità le poche vite di cui dispone. Deve recuperare all'interno del delirante "maze" una serie pressoché infinita di oggetti mentre intorno a lui succede ogni cosa nefasta. Arrivano i fantasmi, le frecce, i palloni. Tutto ruota nello schermo e solo la ricerca dello "spazio vitale" e la veloce fuga dentro di esso può salvare per qualche istante il nostro indomito eroe.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2	
SPAZIO	pausa
F7	inizio gioco
S	musica sì/no
F1	reset
F3	no. giocatori
L	sinistra
R	destra
U	su
D	giù

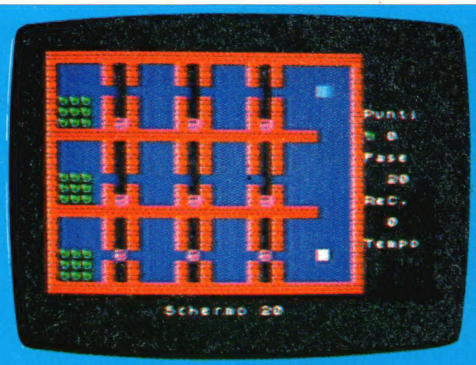
SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

LE FONTANE DI OZ

Il dispettoso mago di Oz, anche da piccino, combinava una serie di marachelle. Questa volta il piccolo furbacchione si è rinchiuso in un comodo recinto all'interno di uno dei castelli della principessa Jolanda. Poi con una magia ha disseminato ovunque le ottanta chiavi che serviranno per aprire il luogo ove si è nascosto. Inoltre sempre per mezzo della sua magica bacchetta ha fatto apparire degli strani mostri che cercheranno in tutti i modi di ostacolare la bella Jolanda. Aiuta la principessa nel suo intento e accompagnala nel suo peregrinare tra le mille zampillanti acque delle fontane di Oz e vedrai che alla fine riuscirai a trovare il mattacchione. Ricorda che il cagnolino, se raggiunto, ti regala una vita.

WAFER DASH



Ve li ricordate Boulder Dash e tutti gli altri giochi che hanno preso ispirazione da quell'ormai mitico computergame? Ebbene con Wafer Dash siamo al miglioramento, ove possibile, di quel gioco con una lunga rincorsa alla vita nell'interno di una fabbrica spettrale piena di trabocchetti e con delle masse inerziali pesantissime che ogni tanto cadono sulle teste degli ignari e sprovveduti operai. C'è di che rimaner schiacciati e difatti ciò accade puntualmente salvo non essere ultrarapidi negli spostamenti.

CBM 64

TASTI

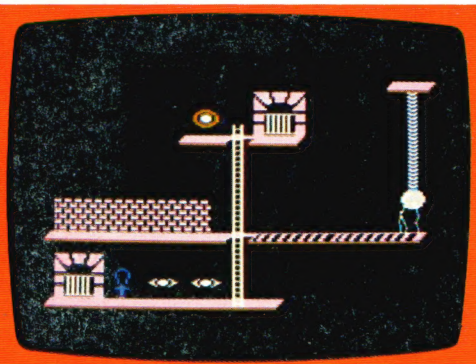
SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

F1	per partire dal livello raggiunto
SPAZIO	pausa sì/no

JOYSTICK KEMPSTON

HOPE



Il magnifico dottor Jameson aveva quasi terminato i suoi studi su una nuova medicina che avrebbe garantito a tutti gli abitanti della Terra la quasi totale invulnerabilità e la possibilità di diventare immortali, quando il perfido e geloso Dottor Hyden gli ha rubato i suoi preziosi appunti e li ha nascosti all'interno di quello che si dice essere il castello del dottor Frankenstein. Dovrai aiutare il disperato dottor Jameson nella sua invana ricerca facendo molta attenzione a non cadere nei numerosi trabocchetti celati ovunque o a non essere fulminato dalle macchine lanciasaette, che dovrai anche imparare a neutralizzare. Come se tutto ciò non bastasse troverai un po' ovunque anche dei robot che vegliano sul castello. Come unica cosa a tuo favore potrai disporre dei teletrasportatori per spostarti nelle zone di colore prescelto.

THE FIGHTING WOMANS

Ricordate la leggenda delle Amazzoni? Quelle bellissime donne dal carattere terribile? Se la vostra memoria fa cilecca allora provate a giocare a questo videogame. Dovrete riuscire a salvare la principessa e sua figlia dagli attacchi proditori delle Amazzoni. Il loro aereo è caduto nell'intricata foresta e solo un po' d'astuzia e molto coraggio potranno permettere alle nostre eroine di portare a casa la pelle. Tra i mille pericoli della foresta alcuni spaventosi animali, veri dinosauri preistorici, le scatenate Amazzoni, lance acuminate e frecce che spuntano al momento meno opportuno.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 1 e 2

FUOCO JOY porta 1	1 giocatore
FUOCO JOY porta 2	2 giocatori

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

Z	sinistra
X	destra
M	basso
K	alto
L	fuoco
S	gioca
O	termina

RADIOATTIVO

A causa di una non perfetta manutenzione la centrale nucleare di Phornix è esplosa e questa tremenda catastrofe ha reso radioattiva tutta la spiaggia. Tu vuoi vendicare la popolazione marina e i tuoi concittadini e vai a raccogliere le alghe radioattive. Dopo averne raccolte almeno 10 dovrai recarti al palazzo dei politici e tirare loro contro le alghe, ma dovrai colpirli almeno 5 volte perché vengano eliminati. Continua a muoverti sulla spiaggia, ma non in acqua usando le rocce come riparo. Ricorda infatti che le meduse e le guardie uccidono, mentre i granchi, pizzicandoti, ti indeboliscono. Per uscire dalla spiaggia vai in basso a destra e per tirare le alghe premi il bottone del fuoco, ma attento a non usare l'autofire.

OUTDOOR

State comandando un convoglio spaziale perso nella galassia. Ricevete un ordine dal comando: cercare al più presto l'oro nascosto dai nemici. È la loro unica fonte di ricchezza e conquistarlo vorrebbe dire risolvere a favore del vostro Paese una lunga guerra con molti morti. Per poter portare a termine la missione dovete combinarne di cotte e di crude. Risolvere quiz, saltare come uno stambecco, scalare montagne, infilarsi in pertugi pressoché inaccessibili. Tutto questo per essere un eroe!

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

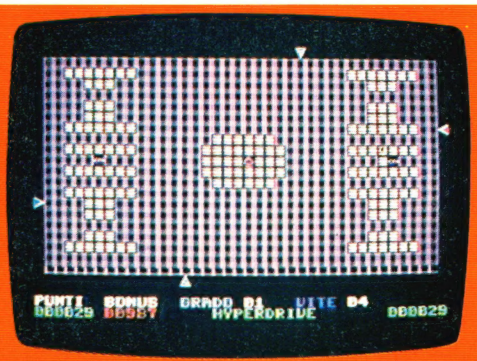
FUOCO	inizio gioco

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

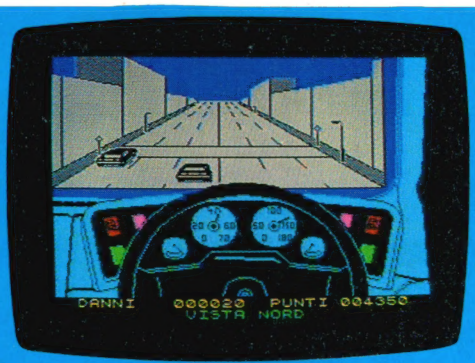
Q	alto
Z	basso
I	sinistra
P	destra
N	scavare

HYPERDRIVE



Alle soglie del Tremila una immensa griglia magnetica ha avvolto la Terra celando i pericolosi e allucinanti alieni. Le forze di difesa terrestri sono impotenti imprigionate a terra senza possibilità di varcare il potente muro magnetico, il cui schema di funzionamento muta in continuazione. Sotto il fuoco incrociato delle formidabili astronavi nemiche, dovrai abbattere tutti i microgeneratori di campo disabilitando così lo schermo traente e permettendo quindi la riscossa della astroflotta terrestre. Forza metticela proprio tutta perché il tuo pianeta dipende dalla tua abilità.

VOLUMEX RAIDERS



Siete un agente segreto (uno dei pochi sopravvissuti) e alla guida di una Volumex che più veloce non potrebbe essere cercate di acchiappare una brigata di lestofanti con droga e segreti militari che cercano di sfuggire alla giustizia. Il loro bottino è nascosto in diverse case della città. Mettetevi dunque alla ricerca del grisbì dando anche contemporaneamente un occhio al quadro di comando della Volumex per evitare di finire arrosto voi e il motore. Potete guardare la pianta della città ma soprattutto fate attenzione alle macchine blu, rosse e magenta. Sono le auto dei vostri nemici. Ricordatevi che la numerazione delle vie segue l'esempio americano, per cui ad esempio la N5 è la quinta strada che va da nord a sud.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

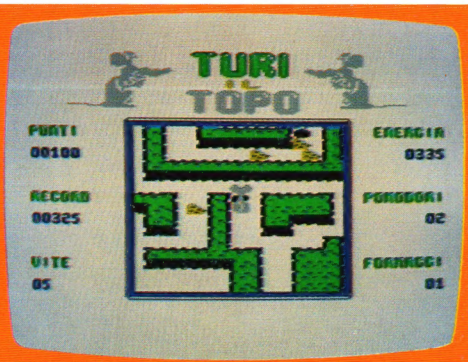
F1	inizio gioco

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON - PROTEK

S	accelera
A	rallenta
J	sinistra
J+K	gira a 90 gradi
L	destra
L+K	gira a 90 gradi
K	fuoco
M	piantina città
T	fine e riparte gioco

TURI IL TOPO



Nella città di Topolandia tutti gli abitanti sono in fermento. Il loro beniamino, il grande eroe Turi è stato preso in trappola da alcuni malvagi gattacci, speranzosi, una volta eliminato il nostro amico, di poter divorare a loro piacimento tutti i topi che vivono in città. Ma il furbo Turi è sfuggito loro, ma, suo malgrado, è finito nel labirinto, da dove dovrai aiutarlo a fuggire a tutti i costi per riportare pace e serenità a Topolandia. Ricorda che Turi per mantenersi in forze potrà divorare i pezzetti di formaggio disseminati ovunque dai perfidi gattacci per fargli perdere tempo. Ricorda che l'unica arma di Turi contro i suoi nemici sono dei pomodori, che immobilizzeranno i gatti temporaneamente.

SAPPORO GAMES II

Siamo nel Paese del Sol Levante e dobbiamo partecipare alle nostre Olimpiadi invernali. Il programma prevede addirittura quattro giochi: pattinaggio su ghiaccio (figure e "libera"), biathlon e bob. Istruzioni complete per ogni gioco all'interno del programma. Ma soprattutto serve tanta buona volontà di allenamento prima di riuscire a mettere piede sul podio dove potrete essere incoronati Re di Olimpia!

TASTI

CBM 64

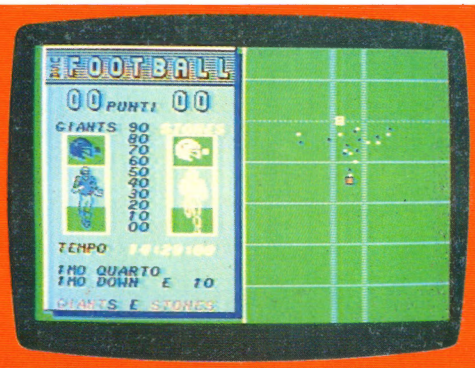
JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	pausa
/	destra
.	sinistra
A	su
Z	giù
SHIFT	lancia pomodori
F5	opzioni
F7	inizio gioco

SPECTRUM

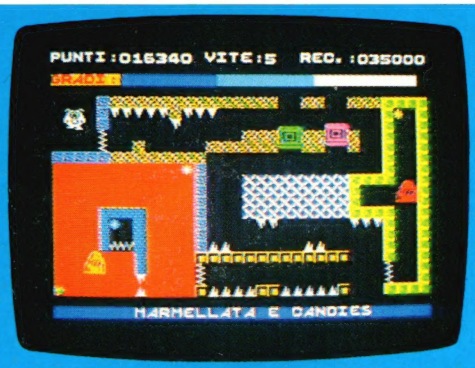
JOYSTICK KEMPSTON

USA FOOTBALL



Da quando le TV private hanno cominciato a trasmettere le cronache delle partite di football americano questo sport ha appassionato numerosi, giovani e non più, spettatori. Soprattutto la finale coinvolge moltissime persone. Eccovi l'opportunità di affinare le vostre capacità atletiche in una lotta all'ultimo sangue contro la squadra nemica. In primo luogo dovrete scegliere la tattica di gioco e la formazione, fissando naturalmente quali giocatori ciascun uomo dovrà marcare. Ricorda che per lanciare la palla dovrai indicare un uomo e premere il fuoco. Ma per diventare sempre più abile dovrai osservare le mosse dei giocatori del tuo computer e alla fine potrai sfidare i tuoi amici a chi raggiungerà per primo la meta.

BOXIE



Un gioco obiettivamente stranissimo. All'apparenza simile a tanti altri con l'esigenza di recuperare al più presto la solita marea di oggetti. Man mano però che si gioca si capisce che questo Boxie ha qualcosa di più: è avvincente! Difatti si rimane ben presto attratti dalla ricerca degli oggetti sparsi in venti difficili schermi. I cancelli elettrificati si aprono e chiudono sempre più velocemente e i riflessi dopo qualche minuto tendono ad appannarsi. Eppure è proprio questo il momento in cui si capisce di avere scelto di giocare a un game "giusto".

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON

N. 2 - Anno I

32 PAGINE
A COLORI
CHE "GIRANO"
SUL CBM 64

WAR GAMES

10
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

NEI CIELI DELLA LIBIA, SUI MARI DEL PACIFICO, NELLA GIUNGLA DEL VIETNAM GUERRA, SOLTANTO GUERRA!

QUESTO MESE IN EDICOLA PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

COME MANTENERE IN BUONA SALUTE IL VOSTRO COMPUTER

Gran parte delle soddisfazioni che il vostro computer vi può dare dipendono da come lo installate. Sta a voi decidere dove metterlo, quanto spazio di lavoro vi occorre e qual è il tipo migliore di illuminazione, ma al di là delle preferenze e delle inclinazioni personali occorre sempre tener presenti alcuni fattori che possono incidere sul rendimento del vostro computer: questi fattori sono l'installazione, la ventilazione, la polvere e la sporcizia, l'accumulo di elettricità statica, la temperatura e la stabilità. Sono fattori da tener d'occhio non solo quando si porta a casa un computer nuovo, ma anche quando si aggiunge ad esso una nuova periferica.

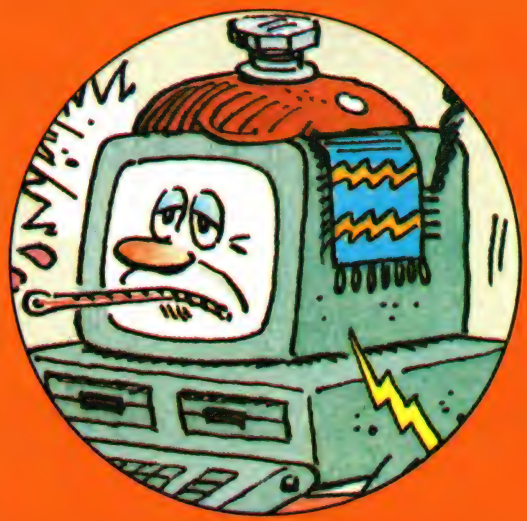
Installazione.

Poiché il computer è un apparecchio elettrico, la disposizione e l'efficienza del vostro impianto elettrico domestico sono importanti ai fini del posizionamento della macchina e del suo funzionamento. Come e dove installerete il sistema dipenderà dalla disponibilità di prese (specie di quelle con la terra), dalla dislocazione delle altre apparecchiature domestiche e dalla stabilità dell'erogazione di corrente.

Gran parte dei computer, dei monitor e delle stampanti ha dei cavi elettrici che terminano con spine a tre punte che vanno inserite in prese a tre fori con messa a terra. Sarà quindi la dislocazione delle prese con terra in casa vostra a decidere almeno parzialmente dove metterete il vostro sistema. Chi vivesse in un edificio vecchiotto dotato solo delle più diffuse prese a due fori, non disperi: molto spesso è comunque possibile usare il computer applicando alla presa prescelta un adattatore con terra.

Se poi pur possedendo delle prese con messa a terra esse reggono altri apparecchi dal forte consumo, potrebbe essere preferibile installare un adattatore e piazzare il computer in un altro punto della casa. Collegare il computer allo stesso filo che serve il frigorifero o il condizionatore d'aria può sovraccaricare pericolosamente il filo e causare perdite di dati, glitch e altri inconvenienti. Se le luci della stanza si affievoliscono ogni volta che il frigo si accende, il rischio di perdere dei dati è notevole.

Se il problema nasce da un difetto di uno



dei vostri elettrodomestici, fatelo aggiustare. Se invece in casa vostra l'erogazione elettrica ha delle fluttuazioni frequenti ed imprevedibili, forse è il caso di acquistare un dispositivo di protezione. Gran parte dei computer non soffre di queste fluttuazioni, che di solito si verificano gradualmente. Vi sono però dei casi (durante i temporali o dopo i blackout) in cui le variazioni di voltaggio sono fulminee e possono danneggiare gravemente o persino distruggere un computer indifeso. Pur essendo teoricamente in grado di proteggere da questi sbalzi, una valvola o un fusibile non sono abbastanza rapidi da poter proteggere dei delicati componenti elettronici. I protettori sono invece in grado di disperdere le cariche elettriche prima che vi entrino nel computer o nella stampante: sono da preferire i modelli in grado di disperdere uno sbalzo nel giro di pochi picosecondi (un picosecondo è pari a un trilionesimo di secondo).

Ventilazione.

La corrente che passa nei fili interni del computer fa sì che si formi un accumulo di calore dentro il suo robusto chassis di plastica. Se il calore diventa troppo intenso, l'immagine sul monitor (o sul televisore) comincerà ad ondeggiare, i dati in memoria andranno perduti e, nella peggiore delle ipotesi, i fili cominceranno a fondersi e il computer dovrà essere riparato. Per evitare tutto ciò, i computer sono dotati di griglie per la circolazione dell'aria fresca. Ovunque decidiate di sistemare il vostro computer, è assolutamente necessario che queste griglie non vengano mai ostruite. Se il vostro computer ha le griglie dietro o ai lati, non mettetelo contro il muro o in un mobile stretto. Se invece le griglie sono di sopra, evitate di impilare altre periferiche direttamente sopra il computer. Se avete poco spazio, potreste comprare o costruire un mobiletto su cui poggiare il monitor o i disk drive pur lasciando sopra il computer abbastanza spazio da consentirgli di «respirare». Se la soluzione verticale non è quella ideale, provate a spostare la stampante su un tavolo vicino: non è necessario che tutto il sistema sia raggruppato nello stesso posto. Acquistando dei cavi più lunghi di quelli forniti col sistema vi sarà possibile distribuire su

un'area più ampia le vostre periferiche, ma attenzione però a non comprare cavi troppo lunghi (di cinque o dieci metri), dato che possono assumere tutte le caratteristiche indesiderate di un'antenna e disturbare non solo il funzionamento del computer, ma anche la ricezione TV.

Polvere e sporcizia.

I delicati componenti elettronici del computer vengono facilmente (e sempre negativamente) influenzati dalla polvere, dalla sporcizia, dai liquidi e dal fumo. Malgrado lo chassis duro e compatto che lo protegge, il computer è per molti versi indifeso di fronte all'infiltrazione degli agenti esterni. Le griglie di aereazione e i piccoli spazi tra un tasto e l'altro sono i punti in cui più di frequente vanno ad infilarsi la cenere delle sigarette, gli schizzi di bibite, le briciole di pane ecc. La fessura del disk drive è un altro punto ideale per queste infiltrazioni.

Il solo modo di proteggere il computer dalla sporcizia è di stabilire la ferrea regola che nella stanza del computer non devono entrare cibo, bevande e sigarette. Se la cucina o la sala da pranzo sono troppo lontane per poter osservare questa regola, scegliete un punto della stanza (il più lontano possibile dal sistema) in cui tenere tutti i generi «proibiti». Se non farete così, scoprirete a vostre spese quanto sia facile rovesciare un bicchiere e trovarsi subito dopo un computer guasto.

Quando non è in funzione, il sistema dev'essere difeso dalla polvere con delle fodere antistatiche: per ogni tipo di computer e di periferica in commercio, c'è oggi anche l'apposita foderina. Si può altresì ricoprire il sistema con salviette o lenzuoli pulitissimi, che vanno lavati una volta alla settimana.

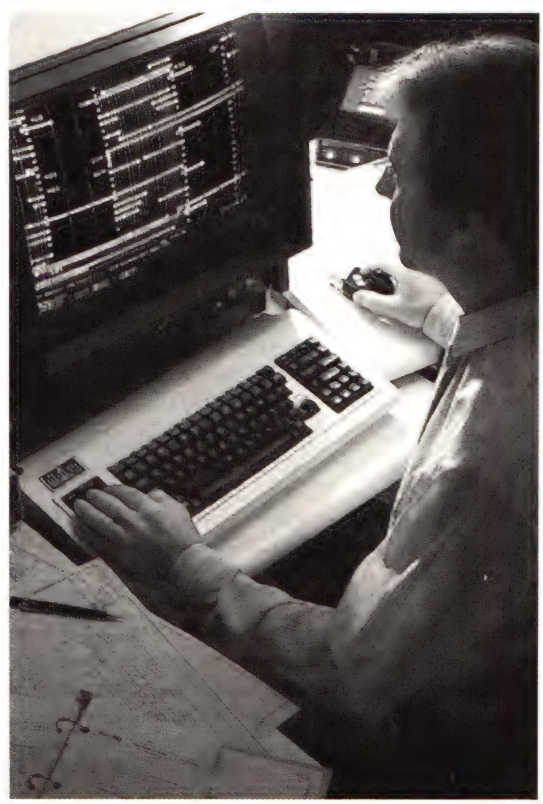
Anche il sistema meglio tenuto ha comunque bisogno di essere pulito ogni tre mesi circa: lo si può fare da soli, oppure rivolgersi a una ditta specializzata.

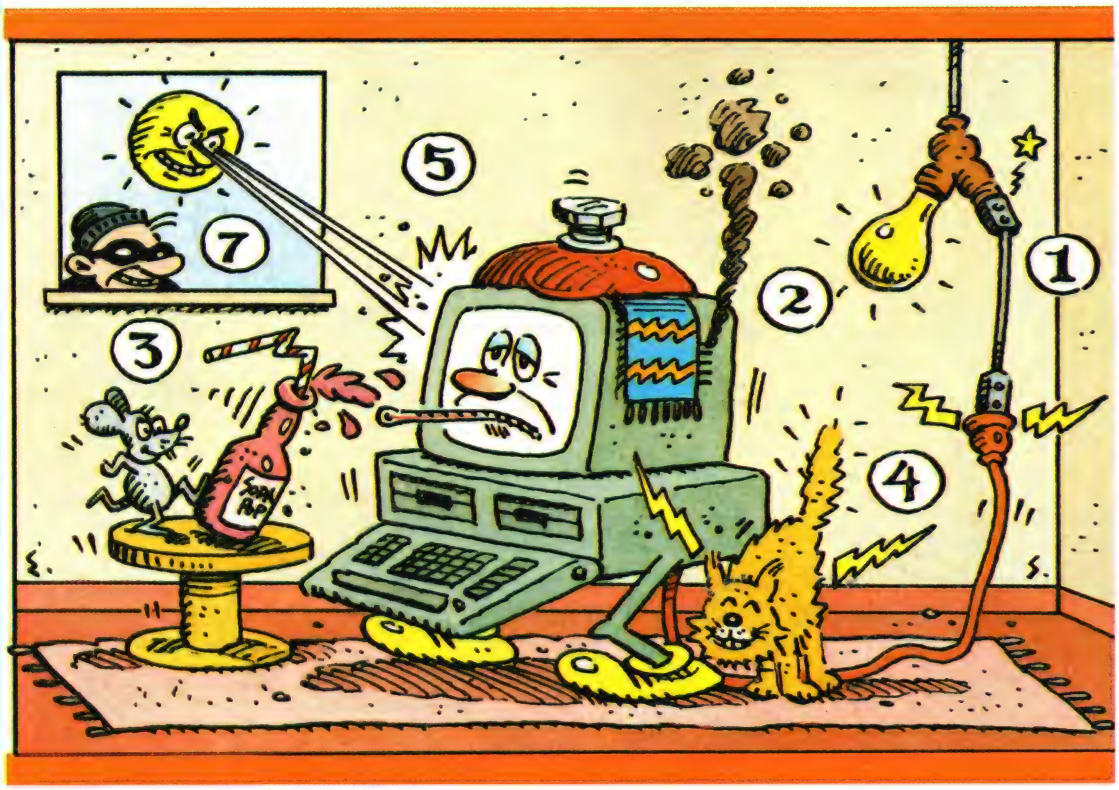
Elettricità statica.

Uno dei peggiori nemici del computer è l'elettricità statica, un agente invisibile che può senza preavviso cancellare i dati contenuti sui dischetti oppure rendere inutilizzabile il sistema. La scintilla che sprizza quando si passa su un tappeto, oppure la scossa che si avverte toccando ad esempio una maniglia di metallo non ci fa male poiché la corrente è molto bassa... ma può essere fatale per i chip del computer o della stampante. Ci sono due modi per evitare gli effetti dannosi della statica: impedirne l'accumulo oppure liberarsene scaricandola in modo innocuo. Quando scegliete il posto dove mettere il computer, preferite un ambiente senza tappeti o moquette. Se questo non basta, vi sono altre precauzioni per proteggere il computer dalla statica.

Mettete dei tappetini antistatica o sotto la tastiera o sul pavimento sotto la workstation per disperdere la statica che si forma quando camminate sulla moquette. Una soluzione più economica sta nell'uso di uno spray antistatico, che spruzzato un paio di volte alla settimana può essere di una certa utilità. Attenzione però a non spruzzarlo direttamente sul computer o sulla stampante, poiché lo spray potrebbe filtrare all'interno delle macchine, provocando corrosione e altri danni.

Se il vostro computer comincia a comportarsi «stranamente», bloccandosi oppure visualizzando lettere senza senso sullo schermo, aspettate un attimo prima di imballarlo e di rispedirlo alla fabbrica: l'origi-





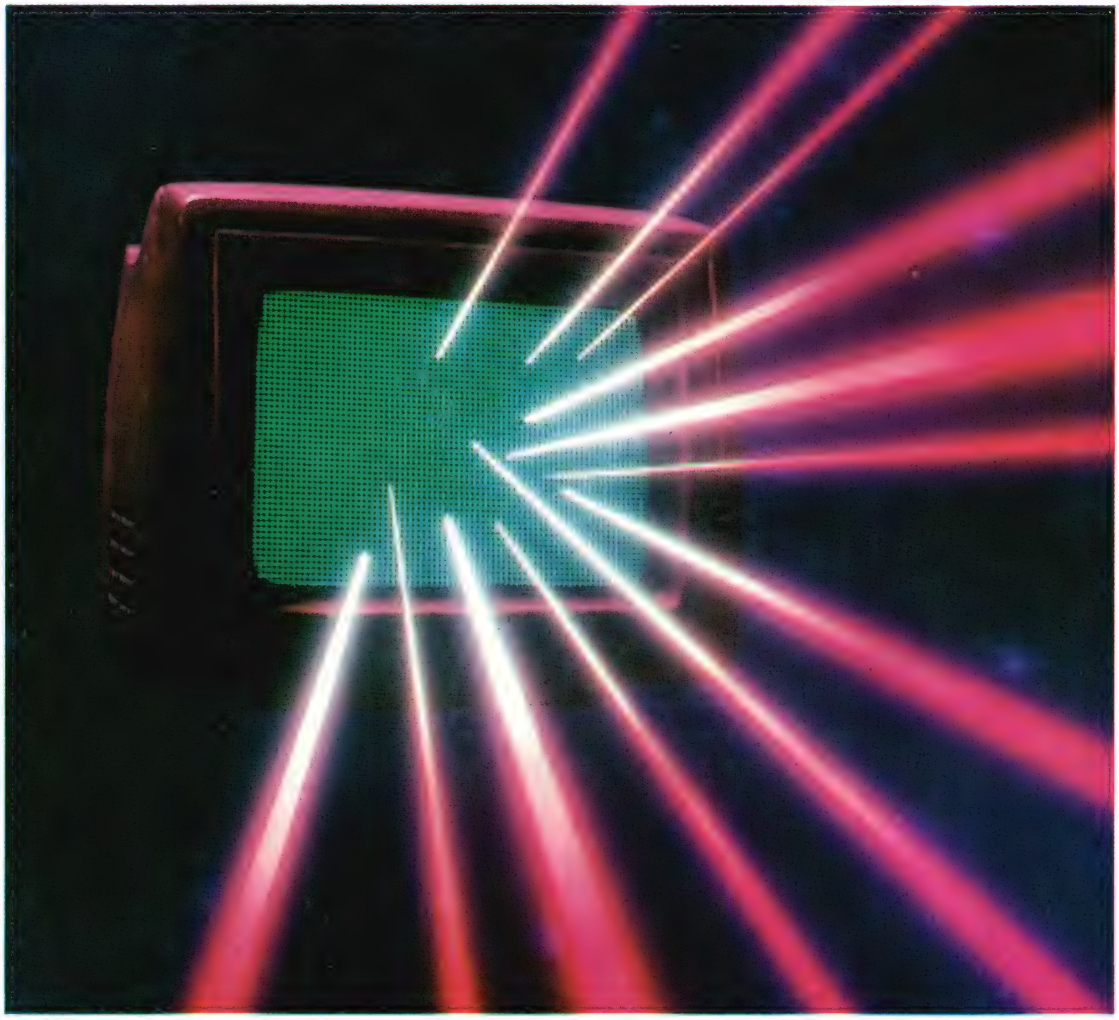
ne del problema potrebbero essere gli abiti che indossate. Alcuni tipi di indumenti sono grossi accumulatori di statica, i maglioni pelosi, ad esempio, o le scarpe foderate di pelo.
Le giornate secche durante le quali gli abiti aderiscono al corpo e i capelli crepitano quando li si spazzola sono quelle che più si prestano agli accumuli di statica attorno al computer. Se durante l'inverno il vostro riscaldamento priva l'aria dell'umidità, o se vivete in un clima secco e desertico, forse un umidificatore potrebbe essere un buon investimento. Un umidificatore può controllare la quantità d'umidità presente nell'aria e quindi prolungare la durata del vostro computer. Assicuratevi però di acquistare un modello che fornisca l'umidità sotto forma di vapore e che sia provvisto di un igrometro per misurare il livello di umidità dell'aria: in caso contrario, rischiereste un'eccessiva formazione di vapore acqueo anche dentro il computer, col rischio di ruggine e di depositi minerali.

Temperatura

Se c'è un aspetto in cui i personal computer sono proprio simili alle persone è la loro tolleranza alle temperature, che è più o meno simile a quella degli esseri umani. Se però si tratta di resistere a dei repentini cambiamenti di temperatura, il computer è molto meno efficiente delle persone. Portare la macchina da un ambiente freddo a uno caldo e umido può far sì che si formi della condensa nei suoi componenti, e quindi ruggine e corto circuiti (se il computer viene acceso prima di essersi asciugato). Analogamente, dei repentini sbalzi di temperatura possono logorare i materiali: il metallo e gli altri materiali presenti nel computer reagiscono al caldo e al freddo contraendosi o dilatandosi, e questo ne influenza le delicate funzioni.
Anche gli estremi di temperatura possono danneggiare un computer: quando scegliete il posto in cui installarlo, attenti che non sia vicino a un termosifone o esposto alla luce solare diretta e continua. Una esposizione prolungata al caldo può a volte deformare le piastre interne, e di certo non fa bene neanche ai dischetti.

Stabilità.

Pur essendo macchine robuste, i computer non amano essere smontati e spostati di frequente. Un'installazione ottimale dovrebbe quindi essere stabile e permanen-



te. Spostare troppo spesso il computer causerebbe urti e scossoni che potrebbero causare tra l'altro rotture interne, crepe finissime nello chassis o nelle piastre oppure danni alle delicate testine del disk drive.
Non pretendete di far stare nello stesso spazio un computer e un altro elettrodomestico (come ad esempio una macchina per cucire) che richiede spesso di essere inserita e disinserita: in questo modo i cavetti connettori del computer si logoreranno e aumenterà il rischio di attorcigliare o di rompere dei fili importanti. Installare un computer accanto a un telefono o a uno stereo può essere addirittura pericoloso se il computer non è adeguatamente isolato (controllare il manuale). Quando il telefono squilla, gli avvolgimenti nel ricevitore producono un lieve campo magnetico che potrebbe cancellare i dati dai vostri dischetti. Anche nelle casse dello stereo ci sono degli avvolgimenti che si comportano in modo analogo.
Tenete infine conto del traffico umano intorno al vostro computer (anche quando è spento) ed evitate di lasciare in giro una massa di cavi penduli o serpeggianti sul pavimento.
Dedicando un'attenzione adeguata fin dall'inizio a questi fattori, potrete evitarvi tanti grattacapi e anche una fine prematura del computer. Questi suggerimenti non sono che piccoli interventi preventivi che alla lunga vi risparmieranno un sacco di soldi e di noie. Il vostro computer è un grosso investimento: vale la pena di coccolarlo un po' per assicurargli una vita lunga e laboriosa.

LA CONTROFFENSIVA DELLE ARDENNE

La maggior parte dei wargame che si giocano al computer si basano su fatti storici realmente accaduti. Ma quanto sono accurati questi giochi? C+VG hanno deciso di testare la Controffensiva delle Ardenne.

Abbiamo chiesto al dottor Stephen Badsey, prima all'Imperial War Museum e che ora lavora come ricercatore per la serie **Soldiers** della BBC, di dare la sua opinione di esperto; **The Bulge**, basata sulla controffensiva tedesca nelle Ardenne nel 1944 è a meno di metà strada dall'essere un buon gioco... Sta al giocatore fornire l'altra metà.

Mentre, come giustamente dice la Argus, «a volte il wargame tradizionale vi mette più nella posizione di Dio che in quella di Maresciallo» (**sic**... Il loro libretto è pieno di errori di stampa), i programmi di computer possono dissimulare le informazioni ai giocatori nella stessa realistica «nebbia della guerra» che circonda i comandanti. L'inconveniente è che mentre un wargame tradizionale può essere alterato e improvvisato, il programma finito non può essere migliorato dal giocatore... Deve essere già perfetto.

È questo che si vanta di aver fatto la Argus con **The Bulge**, e che purtroppo non è riuscita a conseguire. Il problema fondamentale è nella costruzione dei giochi. Spesso, come è accaduto con **The Bulge**, un meccanismo di programma viene prima progettato e poi applicato in seguito ad eventi storici. Quello che è molto più difficile è scoprire che cosa è successo in un particolare evento storico, isolare quei punti che l'hanno reso completamente diverso da ogni altro evento e trovare il meccanismo per renderlo evidente al giocatore.

La controffensiva delle Ardenne si basava sulla convinzione di Hitler che l'alleanza tra angloamericani e russi fosse fondamentalmente instabile. Il suo obiettivo era spingersi lungo la costa fino ad Anversa, tagliando fuori le forze anglocanadesi che avrebbero in qualche modo dovuto essere annientate. Gli alleati occidentali in collasso avrebbero negoziato una pace separata, lasciando libera la Germania di sbrigarsela solo con la Russia. Il libretto di **The Bulge** descrive il piano come «solido, anche se ambizioso». Nessuno dei comandanti delle due parti lo pensava.

I tedeschi modificarono rapidamente il piano principale di Hitler, prima tacitamente e poi apertamente, nella «Piccola soluzione»: una doppia tenaglia intorno alle forze americane a est del fiume Mosa, il che era il massimo di quanto potessero sperare di conseguire.
I loro problemi erano prima la concentrazione segreta e il rifornimento di sette divisioni corazzate e tredici di fanteria contro ogni scarsità di carburante e di equipaggiamento, poi come sopraffare la potente artiglieria e l'aviazione che gli americani usavano per compensare la loro inferiore fanteria e i loro più deboli mezzi corazzati. Invece il problema principale degli americani era l'identificazione della natura della minaccia tedesca.
La ragione principale della sorpresa e del successo iniziale dell'offensiva era che non aveva assolutamente senso come operazione di guerra.
Era destinata a fallire, e lo fece. Almeno il generale Patton non voleva offrire alcuna resistenza alla iniziale penetrazione tedesca, per lasciarli estendere al massimo e migliorare le possibilità americane di distruggerli completamente.
The Bulge, in cui un giocatore rappresenta una delle due parti contro il computer (o contro un altro giocatore collegato con un altro Spectrum), replica la sorpresa iniziale, non permettendo agli alleati alcun ordine iniziale per le loro forze, dopodiché rende correttamente estremamente faticosa la comprensione della battaglia, incoraggiando il giocatore a interpretare in questo senso i suoi brevi rapporti e le sequenze di ordini.
Sfortunatamente il giocatore sa fin troppo. Mentre la battaglia fu combattuta in stato di confusione sulla sua natura, il gioco fornisce al giocatore il completo ordine di battaglia, includendo i rinforzi di ambo i lati, mentre, durante il suo corso il nome, la forza e la situazione delle unità amiche e nemiche vengono accuratamente date, quando richieste.
Anche peggio, al giocatore «tedesco» viene detto che «se il deposito di carburante a Spar (ancora **sic**, e comunque non era a Spa, ma vicino a La Gleitze) non verrà catturato, tutte le unità tedesche si muoveranno e combatteranno a mezza capacità». In effetti il **Kampfgruppe Peiper**, che quasi andò ad inciampare sul deposito non era al corrente della sua esistenza.
Per di più, anche se il carburante fosse caduto in mani tedesche, non avrebbe potuto essere distribuito a tutta la loro forza con tanta facilità. Nella vera battaglia, come in qualunque altra battaglia, unità si persero, riferirono che c'era il nemico ma non c'era, esagerarono o sottovalutarono la loro situazione di pericolo, incapparono per sbaglio le une nelle altre, furono attaccate dalla loro parte e capitarono nel posto giusto per puro caso. Nulla di tutto questo succede in **The Bulge**.
Nello stesso tempo al giocatore viene detto troppo poco di quello che un vero generale sapeva. Vengono offerti due simultanei livelli di comando. Una mappa strategica mostra la zona di confine tedesco sul fiume Mosa (il Sambre, nel libretto), l'approssimativa zona di operazione della Prima Armata americana, in cui unità delle due parti vengono viste muoversi. Da questa il giocatore balza a una mappa tattica di pochi chilometri quadrati su cui specifiche unità stanno combattendo il nemico. Sulla mappa generale (che non copre nemmeno tutta la zona, bisogna farla scorrere) le unità militari vengono fatte vedere come simboli standard della NATO, ma nessun ordine può essere dato loro.
Questo doppio livello di comando significa ancora che il giocatore possiede più conoscenza e prende più decisioni di qualunque altro individuo della vera battaglia.
È nel livello tattico che il gioco s'indebolisce. L'artiglieria alleata, la loro arma più importante, è accomunata alla forza delle sue unità (anche se stranamente l'artiglieria tedesca è mostrata in unità distinte). Le unità delle SS tedesche si vedono attribuita una maggiore potenza di fuoco per i loro pochi carri armati Tigre.
Nella maggior parte dei casi siamo lontani dalle retrovie, dove i carristi americani, che vedevano Tigre dappertutto, mostravano una spiccata riluttanza a impegnare qualsiasi mezzo corazzato tedesco.
Il gioco non rinforza né richiede unità per mantenere lo schieramento o presentare un solido fronte, i due principali problemi di una vera battaglia.
Malgrado l'imprecisione voluta nel gioco sulla comprensione e sul riconoscimento

delle posizioni di unità amiche e nemiche, le designazioni che vengono date a quest'ultime dal programma sono spesso confusamente poco accurate. Per esempio il Comando di Operazioni «A» della 9ª Divisione Corazzata è indicato come «COA 9° Reggimento».
La maggior parte di queste obiezioni può essere superata organizzando il gioco per più di un giocatore. Il controllore di gioco, con accesso al computer, potrebbe passare solo limitate informazioni al giocatore strategico che avrebbe una sua mappa senza conoscere l'ordine di battaglia nemico.
A un terzo giocatore potrebbe essere dato accesso alla mappa tattica per combattere le battaglie. In questo modo sarebbero massimizzati i vantaggi del programma nell'archiviazione e nel movimento, mentre sarebbero minimizzate le scorciatoie nel realismo storico.
Ma per giocare correttamente il gioco è necessario disegnarsi ed aggiornare una propria mappa e notare su carta i movimenti e le perdite. Questo è esattamente il tipo di archiviazione che il programma intende rendere obsoleto, e dopo un po' il buon giocatore abbandonerà il programma per adottare nello stesso gioco metodi più convenzionali. Solo se gli eventi, che **The Bulge** vuole mostrare a tutti i costi, sono ignorati, questo gioco diventa divertente ed altamente giocabile.
I criteri di vittoria di questo programma si basano principalmente su un punteggio del valore strategico delle città tenute o catturate sulla mappa. Anche questo dev'essere cambiato, se si vuol fornire un wargame realistico.
Dato che la conquista di Anversa non era realizzabile, l'unico obiettivo di entrambe le parti in questa controffensiva fu di infliggere il massimo di perdite al nemico, i tedeschi con la loro speranza di indebolire o di rompere le alleanze dei loro nemici, e gli alleati nel facilitare l'attraversamento del Reno, in programma per la primavera.
Alla fine i tedeschi ebbero abbastanza successo da spingere gli alleati a chiedere un'offensiva anticipata da oriente all'Armata Rossa.
Invece di rafforzare la Germania contro la Russia, l'effetto a lunga scadenza della controffensiva delle Ardenne fu che a Berlino furono i russi ad entrare, invece che gli americani.

Cr. Bar.

IL MOUSE MS-2000

Sulla scia del successo del sistema operativo dell'Apple Macintosh, i sistemi a base di mouse, icone e finestre diventano sempre più diffusi, per la gioia di tutti gli utenti di microcomputer che ne scoprono la facilità d'uso. «Figlio» di un prodotto destinato al BBC-B, l'MS-2000 è il miglior package di questo tipo finora apparso per il 64.

Piccolo e maneggevole, a forma di cuneo, l'MS-2000 reca due comodi interruttori sul muso, e si collega all'ingresso joystick del 64 mediante un normale jack a nove punte. Sotto il mouse c'è la pallina di gomma antisdrucciolevole, e all'interno ci sono i circuiti optoelettrici che consentono una definizione di movimento di 100 punti per pollice.

Come tutti i mouse, l'MS-2000 funziona facendolo scorrere su una superficie piatta: esso sposta un simbolo di controllo sulle varie icone di comando che appaiono sullo schermo.

Il software fornito insieme all'MS-2000 è denominato **Cheese**: si tratta di un programma di disegno ad alta definizione che

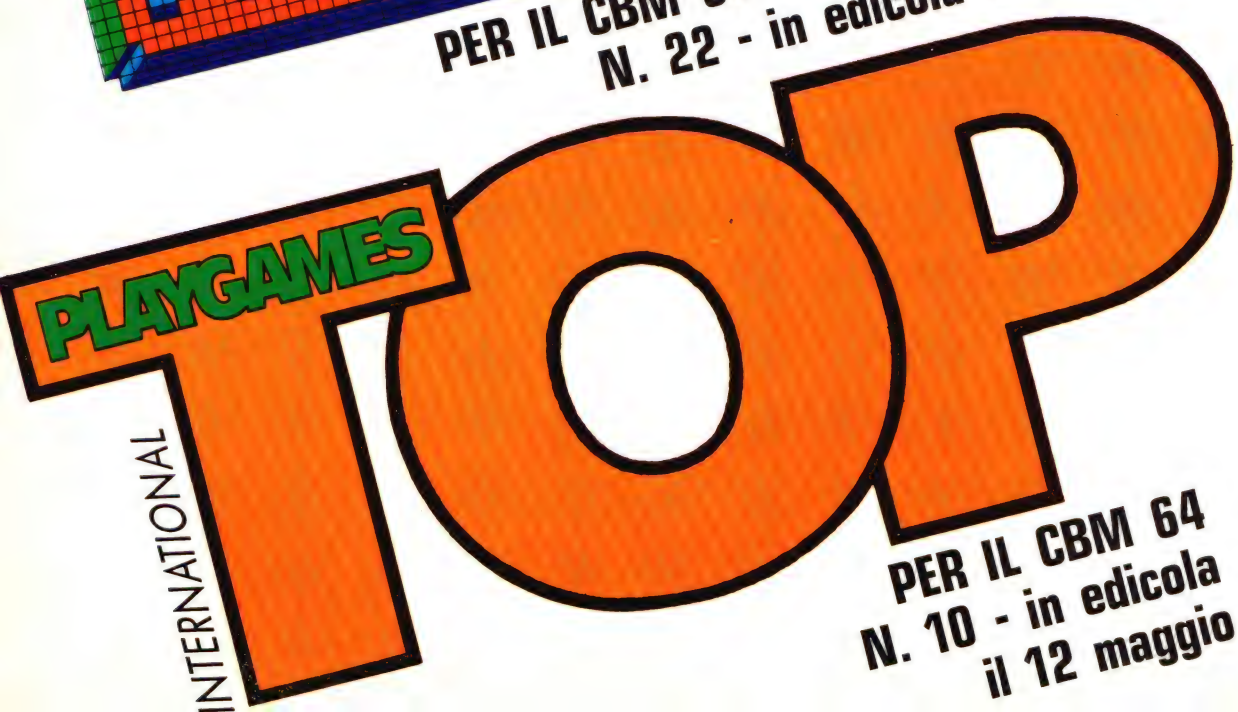
permette di utilizzare le potenti funzioni grafiche del 64 senza dover ricorrere al tremendo Basic CBM.
Caricando il software dalla cassetta, appare uno schermo sgombro in fondo al quale c'è una scelta di icone: spostando il mouse, all'interno dell'area di lavoro si sposta anche un cursore a forma di matita. Passando sopra le icone di comando, il cursore si trasforma in una freccia. In fondo allo schermo, a sinistra, un display numerico fornisce la posizione esatta del cursore, facilitandone l'esatto posizionamento.
Per scegliere una funzione, basta porre il cursore sull'icona desiderata, premere l'interruttore di desrra e portare il cursore sullo schermo di lavoro. Bisogna subito dire che il software è stato brillantemente programmato: tutte le funzioni grafiche sono veloci, precise e facili da usare. Ci sono tre gruppi di icone tra i quali scegliere, e le due pagine nascoste vengono visualizzate premendo l'interruttore sopra l'icona del mouse.
Tra le funzioni grafiche ci sono il disegno a mano libera, che è molto veloce e flessibile; il disegno a linea tratteggiata; il disegno a linea retta, che permette di fissare un punto e di visualizzare tutte le linee rette che si dipartono da esso; una velocissima funzione cerchio/ellisse, aperta o piena, e una funzione quadrato/rettangolo ugualmente efficiente; una routine di riempimento molto veloce ed efficiente; tre spessori di «matita» preselezionabili; un ottimo «aerografo» che permette di «spruzzare» ampie zone in tinta unita oppure scegliendo tra 32 motivi.
A differenza di altri package (tra i quali il Datex Mouse, che permette di usare contemporaneamente sullo schermo solo due colori), qui si può scegliere tra ben 16 colori per il cursore o la pennellata, e in ogni dato momento il colore impiegato viene indicato dal colore della cornice. Se poi si dovesse commettere un errore, ad esempio lasciando aperto un riquadro permettendo così a una routine di riempimento di dilagare su tutto lo schermo, si può annullare l'ultima azione premendo l'interruttore sopra l'icona «Gatto».
Dopo aver disegnato una sagoma o un motivo, lo si può modificare in parecchi modi diversi, tutti molto utili: si può definire un riquadro e ricopiarne il contenuto su tutto lo schermo; si può fissare una linea di simmetria in modo di proiettare l'immagine sugli assi orizzontali, verticali o diagonali, o su una combinazione di essi; si può mutare il colore dello sfondo e scrollare l'area di lavoro per ampliarla; si può zoomare su un'area anche piccola per correggerne i singoli pixel; si possono stampare in bianco e nero i propri disegni su una stampante MPS e memorizzarli su cassetta.
Se ancora non lo avete capito, l'MS-2000 è una vera delizia per l'utente: lo hardware è ottimo, il software è tecnicamente eccezionale e ben studiato e gli effetti grafici che anche il principiante può ottenere sono incredibili.
Alla Wigmore House (32 Savile Row, Londra WIX IAG, Gran Bretagna), che produce l'MS-2000 e lo mette in vendita a circa 70 sterline, dobbiamo però contestare tre piccoli nei.
Primo: data la famigerata lentezza delle cassette Commodore, sarebbe stato bello poter avere una versione su dischetto. Circola però la voce che siano in arrivo le versioni Rom e su dischetto del software.
Secondo: la mancanza di un'opzione per l'input di testi fa sì che il software **Cheese** si presti più alla grafica pura che alle applicazioni, come il disegno di diagrammi a barre o di circuito. Il software in via di preparazione permetterà di impiegare svariate fonti di testo, e si prevedono anche altri software di tipo meno specialistico.
Terzo: a differenza di altri package, come ad esempio il **Koala Pad**, non è possibile togliere dallo schermo il menu iconico lasciandovi solo la grafica pura e semplice, ma si tratta comunque di una piccolezza, dato che il menu occupa pochissimo spazio.
Oltre ad essere corredato da un utile e chiaro manuale, il package MS-2000 presenta un'attrattiva in più: se al momento dell'accensione del micro si tiene premuto il pulsante di sinistra, il mouse si trasforma in joystick.
In conclusione, val la pena di mettere qualche soldino da parte per comprare questo package: liberare la propria creatività attraverso il mouse è molto più bello che disintegrare orde di alieni.

Cristina Barigazzi

Questo mese in edicola!

PER IL CBM 64 N. 13 - in edicola il 2 maggio

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 22 - in edicola il 12 maggio



PER IL CBM 64
N. 10 - in edicola
il 12 maggio

SULLA CRESTA DELL'ONDA

Transformers, Streethawk, Knightrider, Rambo e *Visitors* — questi sono i titoli che popolano le nostre serate televisive, ma sono anche i titoli dei videogiochi prodotti dalla Ocean. Se a tutto ciò si aggiungono i giochi da bar prodotti su licenza della Konami e distribuiti dall'etichetta Imagine della Ocean, si vedrà che dopo appena tre anni di attività questa casa produce una quantità davvero impressionante di software. Ma è proprio vero che un videogioco realizzato sulla scia di un film o di un programma televisivo diventa inevitabilmente un grande successo? Secondo il presidente del gruppo, David Ward, il fattore davvero importante è il processo creativo della scrittura del software: "tutto il resto non serve che a mettere in luce il prodotto".

L'etichetta Imagine (ora di proprietà della Ocean) sta attualmente pubblicando le versioni micro dei giochi da bar della Konami: "Fino ad oggi, nel nostro ramo sono stati scritti soltanto venti giochi davvero originali, più o meno, e piuttosto che scopiazzare preferiamo acquistare i diritti sulle idee degli altri". La Ocean intende comunque diversificarsi, e con la nuova etichetta IQ intende pubblicare un *Laser Basic* e un *Laser Compiler* per Spectrum, CBM-64 e Amstrad, oltre a un software musicale, uno screen designer e un Pascal.

Roba difficile, ammette David Ward: "Con l'etichetta IQ usciranno i package applicativi per le stesse macchine a cui si rivolge la Ocean: oltre ad aprirci un nuovo mercato, dobbiamo crescere insieme a quello che già abbiamo. Ci serviva una nuova marca poiché la gente associa la Ocean ai giochi da bar: insomma, non ci si aspetta di aprire una scatola di fagioli e di trovarci dentro del caviale!"

L'acquisto dei diritti di sfruttamento di qualche cosa è sempre un gioco d'azzardo. Quelli dei Transformer (i robot che si trasformano in camion o in aerei), ad esempio, erano richiestissimi, dato il grande successo ottenuto sia dai giocattoli che dalla serie televisiva verso Natale, mentre invece erano in ben pochi a contendersi i diritti di *Rambo*, il film di Sylvester Stallone.

"A darci una mano però c'è stata la famosa frase di Reagan: 'La prossima volta che qualcuno prende in ostaggio degli americani, mi comporterò come Rambo'. Questo ha cambiato tutto," dice Jon Woods, direttore esecutivo della Ocean. "E poi, a mio parere il mercato degli Stati Uniti è un po' depresso: stanno uscendo dei nuovi standard, e quindi non si fa più molto per il Commodore 64. *Rambo* è stato un successo inatteso: tutti puntavano invece su *Goonies*, che sembrava garantito dal marchio Spielberg."

Il Rambo di silicio è una vera e propria epopea a cui si sono dedicati i program-

matori Tony Pomfret e Dave Collier (già autori di *Daley Thompson's Decathlon* e di *Hunchback II*), aiutati da Martin Galway per la parte musicale e da Steve Wahid per la grafica. Pur avendo aggiunto dei passaggi musicali composti da lui stesso, delle musiche originali del film Galway ha conservato il basso martellante e il sintetizzatore maestoso, e si può sentire la musica persino durante il caricamento: "Non tutto il tempo è preso dal caricamento, ci sono cinquanta spazi al secondo per sentire la musica." Il codice morse contenuto nel motivetto che accompagna il caricamento contiene un messaggio segreto, quindi tenete notes e matita a portata di mano e potreste ricavarne qualche informazione utile.

Anche se alla sede di Manchester della Ocean Martin Galway dispone di strumenti diversi, quali un piano verticale e un sintetizzatore Seiko DS-320, la sua macchina preferita è lo Yamaha CX-5. Martin ha curato personalmente tutti gli effetti sonori, dagli elicotteri ai mortai, alle mitragliatrici, ed è lesto a respingere l'insinuazione che il gioco somiglia a *Who dares wins* dell'Alligata (che è a sua volta accusata dall'Elite di aver copiato *Commando*): "Sono tutti giochi a sviluppo verticale in cui si ha a disposizione solo una pistola e una granata, mentre qui il gioco si svolge in tutte le direzioni e si hanno tutte le armi di cui dispone Rambo nei film."

Alcune parti del gioco vanno portate a termine in silenzio, ma non appena liberato il primo prigioniero (quello crocifisso), potete lasciar perdere il pugnale e le frecce e scatervi. Dovrete però rintracciare tutte le armi disseminate nello schermo, proprio come deve fare nel film il nostro accigliato militarista. Dopo esservi fatti strada nella giungla, verrete fermati da un fiume, e ovviamente tornerete in volo al campo a mettere in salvo gli altri prigionieri — come in *Choplifter*.

Molto probabilmente, verrete inseguiti da un gigantesco elicottero — e qui cominciano i fuochi artificiali.

Quando due tribù si fanno la guerra, se ne vedono di tutti i colori — come ben sa la Denton Design, che ha programmato *Frankie goes to Hollywood* per la Ocean. Ora Tony Sanders e Ally Noble della Denton hanno deciso che a darsele di santa ragione saranno due tribù di Transformer, gli Autobots e i Decepticons. Obiettivo del gioco (che è accompagnato dalla musica originale della serie televisiva) è di riuscire a raccogliere tutti i pezzi che compongono la maschera-emblema dei Transformers. Se i Decepticons riescono a trovare i quindici pezzi prima di voi, avete perso. Potete assumere i panni di uno dei cinque Autobots, Optimus Prime, Hand, Mirage, Bumblebee e Jazz (che si trasformano rispettivamente in un camion, in una jeep, in un'auto da corsa, in un maggiolone Volksvagen e in una Porsche), ed aggirarvi tra le varie rampe e livelli dello schermo, inseguiti dai Decepticons volanti. Trasformandovi in veicoli potrete muovervi più velocemente, ma come robot potrete volare e sparare.

Durante i vostri spostamenti dovrete anche raccogliere dei baccelli d'energia nonché usare dei baccelli difensivi per passare il controllo da un robot all'altro senza distruggerli. I cinque robot sono raffigurati da icone alla base dello schermo. "Sulle prime volevamo fare uno schermo diverso per ciascun Transformer," spiega Tony Sanders, "ma poi abbiamo deciso di usare un'unica grande mappa che scrolla."

Ally Norton sottolinea il fatto che Denton non lavora solo per conto terzi, ma che anzi ha in cantiere un nuovo gioco il cui titolo provvisorio è *Cosmic war toads*. "Ci divertivamo a immaginare dei giochi assurdi con dei rospi, poi ci è venuto in mente di farne un programma vero." L'azione avrà luogo non solo nello spazio profondo, ma anche nei luoghi più inattesi — come ad esempio in un piatto di rane fritte in un ristorante francese.

Fino ad oggi, Konami era un nome ben noto solo a chi ama infilare monete nella gettoniera — ma ora si può anche risparmiare, grazie all'etichetta Imagine della Ocean. *Yie ar Kung fu* (nelle versioni Spectrum, CBM-64 e Amstrad) è una valida aggiunta al gruppo sempre più folto delle simulazioni di arti marziali, e insieme a *Comic bakery* e a *Mikie* è tra i giochi da bar che verranno presto messi in commercio in versione home. *Mikie* è ambientato in un liceo americano ("Sbagliando si giunge al successo", c'è scritto su una lavagna), e Mikie deve ricomporre un messaggio cercando

al tempo stesso di conquistare le proprie compagne di scuola e di schivare le insidie dei professori, dei bidelli e dei bulli della squadra di football. Colin Gresty e il misterioso Joff sono due dei programmatori della Ocean che seguono la linea Konami. Per produrre delle versioni Z-80 dei programmi, Joff usa un Tatung Einstein: "Un assembler veramente brillante, usarlo è un piacere."

La Ocean è anche riuscita ad assicurarsi i diritti su entrambi i cavalieri erranti che attualmente impazzano sugli schermi TV di tutto il mondo — *Streethawk* e *Knightrider*: è prevista una funzione per la sintesi di voce e la possibilità di una massimo di quattro diverse vicende. Il cattivo di *Knightrider* è Skarr, un veicolo che è praticamente una copia di Kitt, la superauto robot di Michael Knight.

Costruita da una potenza straniera ostile, Skarr fa veramente venir la voglia di passare ai mezzi pubblici: tra le altre cose, cerca di assassinare il presidente del Salvador che tiene una conferenza a Los Angeles, bombardare il World Trade Center di New York, uccidere il presidente degli Stati Uniti e sabotare uno shuttle a bordo del quale c'è un satellite per le "guerre stellari". Oltre a sventare questi attentati, Knight e Kitt devono anche trovare l'oro russo (ahi, m'è scappato!) che serve a finanziare l'operazione. Le variabili presenti nel gioco faranno sì che ogni volta esso sia diverso.

In *Streethawk*, invece, l'eroe e la sua moto computerizzata hanno il compito di difendere una ragazza da una gang di rapitori. Come le rappresentazioni teatrali, anche i videogiochi possono cambiare notevolmente prima del debutto, con l'aggiunta oppure la soppressione di certe idee. Allo stato attuale, il gioco della Ocean basato sulla telenovela spaziale *Visitors* prevede la possibilità di distruggere la nave-madre degli alieni e di impedire che l'umanità si trasformi in un antipasto galattico.

Nei due terzi superiori dello schermo appare la rete di corridoi e di condotti di ventilazione che sta al centro della nave-madre: alcuni dei corridoi conducono a vasti spazi aperti, laboratori o magazzini. Dei portelli stagni conducono invece all'esterno dello scafo della nave-madre. Di tanto in tanto il giocatore troverà delle porte che danno sui trasportatori.

La parte inferiore dello schermo è riservata a un comunicatore/computer manuale e dà tutte le informazioni di stato, mostrando delle opzioni iconiche tra le quali il giocatore può scegliere. La nave-madre poi è suddivisa in sei piani verticali, ciascuno dei quali comprende 128 schermi diversi, ognuno dei quali impiega a sua volta otto blocks di 8x6 caratteri. La mappa di ciascun piano viene generata casualmente all'inizio di ogni partita, e quindi la varietà non dovrebbe certo mancare!

Voi sarete ovviamente Donovan, il capo ribelle, e lo condurrete in giro per la nave-madre armato di una pistola che uccide i Visitors ma non i robot. La parte comunicatore/computer dello schermo fornisce una mappa del livello su cui si trova e si può usare per confondere il computer centrale degli alieni. Se viene pompato del gas nel vostro settore, dovrete trovare subito delle bombole d'ossigeno, mentre se dovrete lasciare la nave farete meglio a mettervi il casco! Alcune azioni vanno portate a termine all'esterno della nave — ad esempio la distruzione del condotto d'acqua principale o del principale centro di comunicazioni. Tra l'altro, può darsi che si renda necessario sabotare il computer centrale, mettere fuori uso il depuratore dell'aria e distruggere vari generatori elettrici.

Chi già conosce *Starship Paradroids* sarà lieto di ritrovare tra i robot dei Visitors dei robot sensori (che riescono a vedere Donovan anche al buio), dei robot spazzini che galleggiano a mezz'aria armati di laser, robot sorveglianti che vanno in su e in giù e robot factotum: se Donovan riuscirà ad ingannarli, farà aprire da loro delle porte che per lui sono inaccessibili.

Fedele alla tradizione della Ocean, questo gioco è fedele alle componenti del telefilm da cui è tratto ma riesce anche ad essere un gioco di per sé appassionante ed originale. Se continua così, la Ocean sbaraglierà la concorrenza.

T. Brug.

QUALCHE SPORCO TRUCCO PER VINCERE A...

WIZARD'S LAIR

1 - Una piccola astuzia: quando entrate in una nuova sala, fermate subito il gioco, così potrete esplorare a vostro piacimento il nuovo territorio senza essere disturbati.
2 - Le croci vi permettono di passare tra i serpenti senza rischio. Attenti però a non cadere prima di raggiungere il serpente, se no vi troverete privi di protezione.
3 - Non sparate agli animali: sono loro ad impedire che il vostro livello d'energia diminuisca. Fanno eccezione solo i monaci incappucciati e i guerrieri assassini armati d'ascia: vi faranno fuori con un sol colpo.
4 - Cercate di scoprire da dove escono gli animali: nella sala potrebbe esserci un passaggio segreto. Tali passaggi sono abilmente celati dietro caminetti, armadi e via dicendo.
5 - Inutile raccogliere le pergamene con gli incantesimi se prima non avete dell'oro da trasformare in chiavi. Non sprecatele, però: se ricordate dove sono, potete sempre tornare a riprenderle.

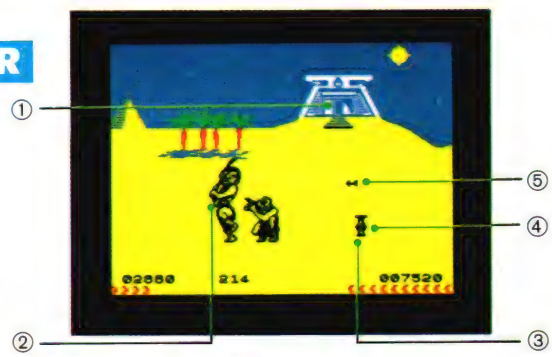
FIGHTING WARRIOR

1 - Le ambientazioni vi dicono a quale fase del gioco siete giunti. La loro sequenza è questa: schermo d'inizio, deserto, deserto, obelisco di Cleopatra, deserto, deserto, obelisco di Cleopatra. Col secondo obelisco appare anche un vaso in più, più grosso degli altri: colpitelo, e apparirà la porta del tempio. Una volta entrati, dovrete scontrarvi all'ultimo sangue con la creatura alata che difende la principessa. Cercate di essere in forze, poiché ogni *vostro* colpo vi costerà un punto. Per liberare la principessa, dovete tagliare le sue bende con un colpo all'insù... e poi sarà tutta vostra.
2 - Ogni volta che vi si para davanti un nemico, ricorrete al colpo mediano, che richiede meno tempo degli altri colpi a vostra disposizione. La vera chiave di questo gioco sta nel resistere e nello stringere i denti.
3 - In questo mondo, i vaši sono oggetti magici, e rompendoli otterrete una quantità di effetti. I numeri 2, 3, 5, 6 e 7 vi saranno utili, ma gli altri possono nascondere delle cattive sorprese. Tenete quindi il conto e servitevi solo dei vasi "buoni".
4 - Se vi è difficile raggiungere il vaso che volete, camminate all'indietro finché il vaso che c'è sullo schermo scompare sulla destra e ne appare un altro: è questo il vaso successivo, quindi raggiungetelo prima che il nemico vi abbatta. Camminando avanti e indietro, progredirete lentamente.
5 - Le frecce sono un bel problema... ma non preoccupatevene troppo perché colpiscono una volta sola, mentre il nemico se ne può anche beccare due intanto che voi vi riparate. Tutto ciò però cambia quando si è protetti da un incantesimo-scudo del vaso 5: evitate le frecce a tutti i costi, se non volete perdere l'incantesimo.

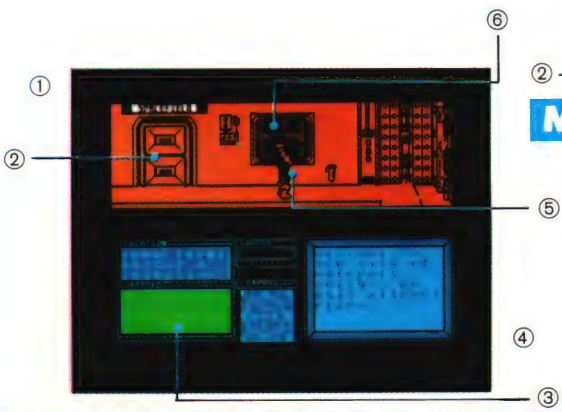
MARSPORT

1 - Per aprire il Forno vi serviranno acqua, farina e una teglia. La torta così prodotta va inserita nella serratura. Che schifo!
2 - Messi in fuga i guerrieri Sept della zona, potete usare la funzione automatica (tasto 4) per esplorare l'area circostante, evitando così di logorarvi le dita. Disinserite quando vi troverete davanti a una porta o a un armadietto dall'aria interessante.
3 - È essenziale che vi armiate al più presto possibile, a meno che non sappiate correre davvero in fretta. Se non volete che i guerrieri Sept vi facciano a pezzetti, prendete il porto d'armi nel magazzino del livello Elis, inseritelo nella serratura del livello Daly e prendete la pistola nell'armadietto alla vostra sinistra... ma ricordatevi però di caricarla alla prima presa che trovate, se no è inutile.
4 - La stanza da musica... ma di musica non ne sentirete se prima non infilerete nella serratura il cono preso nella sala del gelato.
5 - Ragazzi, eccovi un'informazione riservatissima: la prima chiave di M-Central è nell'ufficio del direttore al livello Alba. Arrivarci non è facile, ma vi sarà utile saperlo.
6 - Per superare la bomba a gas, costruitevi una maschera antigas impiegando carbone e garza. Potete lasciarla in un armadietto finché non ne avrete bisogno.

WIZARD'S LAIR



FIGHTING WARRIOR



MARSPORT

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Attenzione amici! Compro per CBM 64 a L. 2.000 cad. i seguenti giochi (solo su cassetta): Raid over Moscow, Summer Game 2, Pit Stop II, Pitfall, Zork III, The Hulk, The Hobbit, Quo Vadis, Pengo, Qix e vari. Telefonatemi o scrivete a:
Antonio Maio - Via Olona, 1 - Rho (MI) - Tel. 02/9311430 (dalle ore 18,00 alle ore 20,00)

● Vendo fantastici programmi per Commodore 64, tra i quali molte novità arrivate dagli U.S.A., per esempio: Winter Games (Epyx), Krater Fait, Super Laser, Creature Island, ecc.
Maurizio Porzionato - Via A. Avogadro, 22 - 13010 Quaregna (VC) - Tel. 015/94751

● Vendo molti programmi di giochi e utilità per Commodore 64 (Bruce Lee, Karatè, The Hobbit, Pyjamarama, Ghostbuster, Paperino, ecc.) Per programmi su cassetta, telefonare al: 055/621635
Per programmi su disco telefonare al: 055/621355

● Occasionissima: Vendo videogiochi da sballo per CBM 64 sia su disco che su cassetta a prezzi stracciatissimi. Dispongo di una nastroteca di oltre 500 programmi. Telefonare ore pasti.
Astenersi perditempo.
Spedizione contrassegno.
Cattacin Giorgio - Viale Sangimignano, 81/A - Milano - Tel. 4155245

● Cerco per CBM 64 simulatore di volo 2; Indiana Jones e Automan a meno di L. 4000 l'uno. Grazie!!! Scrivete o telefonate a:
Igor Cambazzu - Via Gasparini, 1 - Correggio R.E. - Tel. 0522/692968

● Cerco Summer Games 2 e 3 a prezzi modici. Chiunque li abbia, telefoni dalle ore 8 alle ore 9,30 di sera.
I giochi li vorrei su nastro.
Massimo - P.le Sport, 4 - Milano - Tel. 4043098

● Vendo per il CBM 64 ed altri tipi di computer libri in ottimo stato riguardanti la programmazione in Basic. Vendo inoltre giochi su cassetta. Per informazioni scrivere o telefonare a:
Ugo Saveri - Via Battifoglia, 24 - 06070 Pila (Perugia) - Tel. 075/774630

● Vendo videogames e utility per CBM 64 su cassetta. Dispongo di circa 300 giochi tra cui: Hyper Olimpics, Kung Fu, Raid over Moscow, Summer Games 1 e 2 e tanti altri. Per i giochi il prezzo va da L. 1000 a L. 5000. Massima serietà.
Marco Como - Via Tamburini, 36 - Ancona - Tel. 071/882128

● Vendo bellissimi giochi per CBM 64 su nastro, tra cui: Paperino, Raid over Moscow, Pit Fall II, Missione Impossible, ecc. Tutti con magnifica grafica e stupendo suono. Il prezzo è di L. 2500 + spese di spedizione. Inoltre cerco disperatamente: Dragons Lair e sono disposto a cambiarlo con 5 giochi a scelta.
Stefano Burrini - Via G.B. Grassi, 23 - Milano - Tel. 02/3570283

● Compro simulatore di volo 1-2 a prezzi convenienti.
Nicola Lavermicocca - Via Foggia, 9 - Bari - Tel. 360528

● Vendo CBM 64 di quattro mesi di vita e ancora otto di garanzia più 80 giochi originali e registratore Commodore a L. 400.000 trattabili.
Megole Cristian - Via Stelvio, 22 - 80025 Legnano (MI) - Tel. 0331/549115

● Vendo per C.64 una vasta gamma di giochi (Decathlon, Forbidden Forest, Dragon's Den, Pole Position, Mr. Mephisto, Pit Stop, Popeye, BC, Calcio, Jungle Hunt, ecc. Richiedere lista gratis per acquisto o per cambio con altri giochi.
Irene Marinelli - P. di Piemonte, 123 - San Giorgio I. (TA) - Tel. 099/695670

● Vendo interfaccia CBM 64 per duplicare programmi protetti o non, mediante due registratori Commodore o compatibili a sole L. 20.000 più S.P.
Guerrieri Gianpiero - Via Poerio, 102 - 66054 Vasto (CH) - Tel. 59445

● Vendo giochi per CBM 64 tra cui: Soccer 64, Basket, Crazy Kong, Decathlon, Zaxxon, Popeye, H.E.R.O., Pitfall II, Gyruss, etc. Al prezzo eccezionale di L. 1500 cad. Telefonare ore pasti.
Sturlesi Maurizio - Via Petrarca, 35 - 13100 Vercelli - Tel. 0161/60620

● Vendo per CBM 64 compilation di ben 56 giochi su cassetta, tutti in L.M. ad alta risoluzione e caricati in turbo tape (in regalo); esempi: Q*Bert, Zaxxon, Pack man, Decathlon, Pit stop, Donkey Kong, Calcio, Baseball, Koala, Painter, Fort Apocalipse, oltre agli altri ugualmente belli. Il prezzo è di L. 25.000: meno di L. 450 l'uno!!! Chiedo e offro massima serietà. Spese postali a mio carico. Annuncio sempre valido. Scrivere o telefonare ore serali.
Massimo Dazzan - Via Bagnarola, 7 - 33070 Savorgnano (PN) - Tel. 0434/80987

● Desidererei mettermi in contatto via lettera con Massimo. Ha messo un annuncio su SPECIAL PLAYGAMES n. 10, dove vendeva un programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 58K espanso. Pregherei di ricevere suo indirizzo per via scritta a mie spese
Bozzi Ivan - Viale Europa, 148-21 - Bolzano - Tel. 931308

● Vendo o scambio giochi in turbo per C.64, tra cui: Baseball, Genesis, Spazio 1999, Break Dance, H.E.R.O., Dragons Eden, ecc. al prezzo di L. 1500 l'uno + spese postali.
Giuseppe Pascadapoli - Via Lombardia, 6 - Taranto - Tel. 328636

● Vendo computer Commodore 3032 completo di monitor, dop-

pio Floppy Commodore mod. 3040, Stampante Commodore mod. 4022.
Saluto e ringrazio.
Casetta Guido - Via U. Foscolo, 4 - 33170 Pordenone - Tel. 0434/20680 - 962027

● Compro Summer Games I e II, non oltre L. 5000 l'uno. Telefonare ore pasti.
Fabrizio Picucci - C/Da Acquara, 33 - Larino (CB) - Tel. 0874/822885

● Vendo giochi ed utility per CBM 64 a sole L. 1500 l'uno. Tra i giochi che possiedo ci sono: "Dig Dug, Popeye, Pit Stop, Match Point, Fort Apocalipse, Baseball, Qix, Re Artu, Tomba Atzeca, Track Efield" ed altri 400.
Telefonare ore serali a:
Middei Francesco - Piazza Umberto I, 8 - 00035 Olevano Romano (RM) - Tel. 06/9564555

● Aiuto! Cerco disperatamente le istruzioni del programma "Megaclone" per Commodore 64, accetto anche in inglese o in tedesco, purché complete. Telefonare solo alle ore 14,30
Gatti Andrea - Via Ressi, 5/A - Milano - Tel. 6897029

● Per Commodore 64 vendo l'eccezionale cartuccia "Isepic" che permette di sproteggere e copiare tutti i programmi su nastro e su disco. Vendo anche giochi recentissimi!!! Prezzi Bassi!!! Richiedi la lista a:
Gianni Cottogni - Via Strambino, 23 - 10010 Carrone (TO) - Tel. 0125/712311

● Vendo interfaccia che permette di collegare un qualsiasi numero di CBM 64 o Vic 20 ad un solo drive. Se interessati telefonare a:
Casaroli Giampaolo - Via de Meis, 9 - Piacenza - Tel. 0523/73630

● Vendo per CBM 64 fantastica cartuccia che aumenta la velocità di lettura del drive di ben 5 volte!! In più aggiunge nuovi comandi, utility, copiatori e monitor. Vendo anche giochi recenti su nastro e disco. Inviare L. 500 per lista completa.
Gianni Cottogni - Via Strambino 23 - 10010 Carrone (TO) - Tel. 0125/712311

● Vendo giochi per CBM 64 su cassetta da L. 1000 a L. 1500. Mario Bross, Ghostbuster, Strip Poker, Football manager, Summer Games II, Mc Guigan Boxe, Tour de France, Pyjamarama, Wally Family, e tanti altri giochi.
Boscolo Marco - Vicolo Spiga, 1 - 30019 Sottomarina (VE) - Telefonare ore pasti al 041/4965243

● Vendo e scambio programmi per CBM 64 su cassetta. Posseggo ultime novità come "Hyper Sports", "Blagger Goes to Hollywood"? "Spy Hunter", "Rochy Horror Show", "Jet set Willy", "Mouse Gigio". Ecc.
Alessio Piermartini - Viale Simoncini, 23 - Montecatini Terme - Tel. 0572/770265

● Vendo/Compro programmi per C64 sia su nastro che su disco a L. 800 l'uno fra i tanti altri a scelta fra 1500 titoli in mio possesso.
Calandroni Terenzio - Via G. Rossi, 13 - Pontedellolio (PC) - Tel. (0523) 877522

● Vendo per CBM 64 giochi su cassetta e su disco a L. 2.000 tra cui:
The way of the exploding fist, rocky, Pitstop II, Miss Pacman, Summer Games I & II, Gi-Joe, Los Angeles '84, Ghostbusters, Impossible Mission, Raid Over Moscow, Strip Poker, Beach Head I & II, Two on two sports, James Bond 007, ecc.
Ciano Massimo - C.so Vitt. Eman. III, 16 - Torre Annunziata (NA) - Tel. 081/8616869

● Vendo per il CBM 64 più di 300 giochi fra cui (Donald Duck, Cristal Castel, Raid over Moscow, Competition 85, ecc.
A sole L. 2.000. Inoltre a chi acquista almeno 15 Giochi regalo favoloso Programma che trasforma il CBM 64 in ZX 48K
Luca - Via Simonini 7/M
Rimini (FO) - Tel. 0541/776495

● Vendo giochi per C64 tipo: Popeye, Aztec, Dragosden, Basket N.B.A., Soccer, Dobirinth 2, One on one, Dechatlon, Snoopy; compro giochi per C.64 tipo: Summer Games I e II, Ghostbusters, Bruce Lee.
Ciro Imparato - C.so Bruno Buozzi, 37 - Barra (Napoli) - Tel. 081/7533919

● Giochi fantastici per CBM 64 come Pole Position, Slot Machine, Galaxian, Acquaplan, Popeye, Pit-stop, Calcio, Karate, Scramble 1, Biliardo, Unce-Bach, Elicottero, Decathlon, Basket, Pacman e molti altri a sole lire 2.500 ciascuno trattabili:
Marcello Orlando - Via Belvedere, 4 - Termoli (CB) - Tel. 2648

● Vendo a prezzi bassissimi tutte le ultime novità per il CBM 64: River Raid, Raid over Moscov, Mondial Replay. Cerco anche il gioco spy hunter.
Claudio Sestici - Via Prati fiscali 282 - Roma - Tel. 8128819

● Vendo e Cerco games per 64, ne posseggo di medi sia su disco che cassetta su quest'ultima ho (Suger Pome aut, Franckie goes to hollywood, Summer Game 1 e 2, Impossible Mission, Raid on Moscow, Tour de France, Pitfall 3, e Tantissime altre novità dall'America). A chi si iscrive al club gratis i programmi prima citati.
Umberto Rizzuto - Via Cesare Milone, 16 - Francavilla F. (BR) - Tel. 0831/942352

● Eccezionale!! Posseggo più di 3.000 Giochi e utilities per CBM 64 che vendo in tutta Italia in contrassegno.
Alessandro Hofmann - Via Giotto, 2/B - Grassina (FI) - Tel. 640218

● Vendo giochi per CBM-64 su cassetta. Tra cui: Star trek, Spazio 1999, Atlet. Medioevale, Flip & Flop, Strip Poker 1 e 2 Bruce Lee, Gymmy e Peter, ecc. a L. 1.000 C.D. Assicuro massima serietà.
Michele Serena - Via Asseggiano, 21/B - Mestre (VE) - Tel. 041/913492

● Compro il fantastico gioco Dragon Lee e altri giochi del C.64. Chiunque voglia mettersi in contatto, telefoni dalle ore 15,30 alle ore 22,00 tranne il mercoledì e il venerdì a:
De Rossi Gianluca - Monterotondo (RM) - Tel. 9004529

● Vendo per Commodore 64, stupendi giochi in turbo-tape. Dispongo anche di Donald Duck, Superman, Commando, Rambo, Ghostbusters, Raid over Moscow, e altri giochi in L.M. Prezzo non superiore alle L. 4000.
Montalti Massimiliano - Via Brunori, 7 - Forlimpopoli (FO) - Tel. 0543/741008

● Vendo favolosi giochi per CBM 64 a L. 1500 ciascuno. Ogni 20 giochi acquistati, compresi

LA BOTTEGA DEL CHIP

nel prezzo 3 giochi regalo + cassetta. Gli interessati possono scrivermi o telefonarmi, orari di pranzo
Noce Gabriele - Piazza Nettuno, 16 - Catania - Tel. 095/492709

● Vendo programmi per Commodore 64 (circa 800) a L. 3000 l'uno su nastro o dischetto. Ultime novità!
Capuano Fulvio - P.zza Verbano, 16 - Roma - Tel. 06/8457617

● Vendo ZX Spectrum + interfaccia Joystick Kempston e 50 games fra i quali Popeye, Dambuster, Karatè, Tapper, Daley Thompson, Super Test 1 e 2, Impossible Mission e tanti altri (tutto 5 mesi di vita max.) a L. 280.000.
Costantino Ivo - Via Casal Bernocchi, 49 - Roma (Avilia) - Tel. 06/6069102

● Vendo giochi per ZX Spectrum 48/16K a prezzi troppo bassi (solo L. 1200) tra i quali: Karatè 18 mosse, Match Day, Match Point, Olimpiadi, Knight Lore, Piyamarama, Boxe, ecc. Vendo anche in offerta cassette con 30 giochi al prezzo di L. 20.000. Inoltre vendo 4 chiavi per dupplicare ogni tipo di programma.
Per ulteriori informazioni telefonare o scrivere a:
Dario Maurizio - P. Transalpina, 2 - 34170 Gorizia - Tel. 0481/81887

● Posseggo 650 programmi, tra i migliori per Spectrum (B. Bloodaxe, Falcon Patrol II, C. of Midnight, ecc.) vendo a L. 4000 i 16K e a L. 6000 i 48K. Scambio preferibilmente in zona Brianza.
Paolo Balistreri - Via Grigna, 10 - Monza (MI) - Tel. 039/325326

● Vendo e scambio programmi per Spectrum 48K, tutte le novità dall'Inghilterra, ne ho più di 700. Prezzi ridicoli.
Giuseppe Pizzimenti - Via 1° Settembre, 37 - Messina - Tel. 090/719618

● Vendo per Spectrum 16-48K a sole L. 6000 i seguenti giochi: Kung-Fu, Manic Miner, Jet Set Willy, Pssst, Revers e tanti altri. Sono anche disposto a scambiare; sono particolarmente interessato ai seguenti giochi: Sabre Wolf, Psytron, Bruce Lee, Decathlon. Contattatemi!
Aldo Abrate - Str. Genevrea, 2 - 10020 Pecetto (TO) - Tel. 8608165

● Scambio programmi per Spectrum 48K, tra i quali Fighter Pilot, Hobbit, Chequered Flag, Leonardo, ecc.
Remorini Cristiano - Via Del Monte, 108 - 56031 Bientina (Pisa) - Tel. 0587/714010

● Vendo programmi per ZX Spectrum 48K (giochi e utility) tra cui: Match Day, Match Point, Pole Position, Decathlon 1 e 2, Pac Man, e molti altri. Anche le ultime novità inglesi. Ogni programma L. 2000. Telefonate!!! (preferibilmente ore pasti) Massima serietà.
Viganò Pierluigi - Via Isonzo, 8 - Vergo-Zoccorino (MI) - Tel. 0362/96052

● Compro-vendo-scambio giochi per ZX Spectrum 48K, oltre 150 titoli, tra cui: Raid over Moscow, Los Angeles, The China clash, Lords of Midnight, Knight Lore, Mugsy, Alchemist, Match Point, The Hobbit. Inviare lista a:
Amedeo Imparato - C.so Vittorio Emanuele, 670 - Napoli - Tel. 669033

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Playgames e Special Playgames presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PLAYGAMES N. 18**

VENDO | **COMPRO** | **CERCO** | **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome.....**Indirizzo**.....

Città.....**Telefono**.....**Anni** .....

● Cerco cassette-gioco pe
Spectrum 48K a prezzi non
gerati. Interessano in particol
Ghostbusters, Baseball e K
Fu. Se li possiedi e vuoi vend
telefona ore pasti a:
Gambini Paolo - Viale Provinci
378 - Massa Macinaia (Lucc
Tel. 0583/907720

● Vendo per C.64 i più rec
giochi su tape o disk: L. 10
2000 su tape, L. 2000/4000
disk, più supporto. Fra gli altri
Rambo, Commando, Never
ding Story, Elibe, ecc. Solo
Milano e franco domicilio.
Lista disponibile.
Marco Ernst - Via Della Pergol
- 20159 Milano - Tel. 680249

● Vendo più di mille giochi
più famosi per CBM 64, tra
Staff of Karnath, Spy Hunter,
Angeles 84, Summer Games I
Hyper Olimpic, Pounch Out! I
sters Kung Fu, Commando I
G.Joe a non più di L. 5000.
Andrea Nannini - Via Carlo
Prete, 8 - 56100 Pisa - Tel. 0
43425

● Vendo giochi eccezionali,
lity utilissime quali: Olimpiadi
casa di Johnni, Flight-Simulat
e ancora: Sole, Strip poker e
Possessori di Spectrum, i pr
sono stracciati. Telefonatemi.
Fabio Podestà - Via Ruffini, 6
Genova - Tel. 541192

● Vendo per CBM 64 prograi
in blocchi da 100 e 200
60.000 e L. 100.000, o sing.
700. Dispongo: Karateka, Wi
Games, Franck Bruno's Bo
Beach Head II, Exploding F
ecc. Inoltre corso di Basic,
Jackson «Videobasic»
80.000.
Franco Gelli - Via R. Felet
Comacchio (FE) - Tel.
312083 (ore pasti)

● Vendo favolosi vide
per CBM 64 e C. 16 a pre
losi, esempio cassetta 3
a L. 22.000.
Per avere la lista telefon
viare richiesta a:
Massimiliano Moratto -
Collodi, 1 - Bologna -
569194

● Cerco simulatore di
Scrivere o telefonare al
indirizzo:
Massimo - Via di Aguz
Roma - Tel. 8273854

SPECIAL PLAYGAMES

SPECIAL PLAYGAMES

SPECIAL PLAYGAMES

SPECIAL PLAYGAMES

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

SPECIAL PLAYGAMES 18

SPECIAL PLAYGAMES

18

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

		COUNTER
1	CAVES	PRES. 0 – 118
2	LE FONTANE DI OZ	118 –
3	HOPE	195
4	RADIOATTIVO	241
5	HYPER DRIVE	292
6	TURI IL TOPO	□□□
7	U.S.A. FOOTBALL	□□□

LATO B / SPECTRUM 48K

		COUNTER
1	AMBUSH	□□□
2	WAFER DASH	□□□
3	THE FIGHTING WOMANS	□□□
4	OUT DOOR	□□□
5	VOLUMEX RAIDER	□□□
6	SAPPORO GAMES 2	□□□
7	BOXIE	□□□

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI